

Περιεχόμενα

1	Γραφικά	2
1.1	Τι είναι τα γραφικά	2
1.1.1	2D Γραφικά	2
1.1.2	3D Γραφικά	2
1.1.3	Διάφορες τεχνικές απεικόνισης γραφικών	2
1.2	Χρήσεις των γραφικών	2
1.3	APIs και SDKs	2
2	Βιβλιοθήκες Γραφικών	2
2.1	OpenGL	2
2.1.1	Γενικά στοιχεία	2
2.1.2	Ιστορία	2
2.1.3	Εξέλιξη	2
2.1.4	Εξειδικευμένες βιβλιοθήκες	2
2.2	Direct3D	2
2.2.1	Γενικά στοιχεία	2
2.2.2	Ιστορία	2
2.2.3	Εξέλιξη	2
2.3	Vulkan	2
2.3.1	Γενικά στοιχεία	2
2.3.2	Ιστορία	2
2.3.3	Εξέλιξη	2
2.4	Renderman	2
2.4.1	Γενικά στοιχεία	2
2.4.2	Ιστορία	2
2.4.3	Εξέλιξη	2
3	Μηχανές γραφικών	3
3.1	Γενικά στοιχεία	3
4	Σύγκριση	3
4.1	Συμβατότητα	3
4.2	Ευκολία στη χρήση	3
4.3	Επιδόσεις	3
4.4	Συμπεράσματα	3

1 Γραφικά

1.1 Τι είναι τα γραφικά

1.1.1 2D Γραφικά

1.1.2 3D Γραφικά

1.1.3 Διάφορες τεχνικές απεικόνισης γραφικών

1.2 Χρήσεις των γραφικών

1.3 APIs και SDKs

2 Βιβλιοθήκες Γραφικών

2.1 OpenGL

2.1.1 Γενικά στοιχεία

2.1.2 Ιστορία

2.1.3 Εξέλιξη

2.1.4 Εξειδικευμένες βιβλιοθήκες

2.2 Direct3D

2.2.1 Γενικά στοιχεία

2.2.2 Ιστορία

2.2.3 Εξέλιξη

2.3 Vulkan

2.3.1 Γενικά στοιχεία

2.3.2 Ιστορία

2.3.3 Εξέλιξη

2.4 Renderman

2.4.1 Γενικά στοιχεία

2.4.2 Ιστορία

2.4.3 Εξέλιξη

3 Μηχανές γραφικών

3.1 Γενικά στοιχεία

Εδώ θα υπάρχουν υποενότητες με γενικά στοιχεία διάφορων μηχανών γραφικών όπως το CAD, το Unreal Engine, Unity Engine κ.α. καθώς και για τις χρήσεις τους

4 Σύγκριση

4.1 Συμβατότητα

4.2 Ευκολία στη χρήση

4.3 Επιδόσεις

4.4 Συμπεράσματα

Αναφορές

- [1] Richard S. Wright, Jr - Nicholas Haemel - Graham Selles - Benjamin Lipchak. *OpenGL SuperBible Fifth Edition Comprehensive Tutorial and Reference*. Addison-Wesley.
- [2] Anthony A. Apodaca and M.W. Mantle. *RenderMan: Pursuing the Future of Graphics*. Pixar.
- [3] Hearn Baker. *Γραφικά Υπολογιστών με OpenGL*. Εκδόσεις Τζιόλα